

Concurrencia

Pau Arlandis Martinez

Sobre las normas

Profesores

- Angel Herranz – 2309
- Julio Mariño – 2308

Cada lunes se entregará un problema que debe resolverse antes del jueves. Únicamente sirven para practicar y para salvar a alguien que esté casi aprobado. 10 ejercicios.

Parte teórica → 50% (2 exámenes)

Parte práctica → 50% (2 partes) → En grupos de 2 personas.

Cada examen debe superarse con al menos un 4 para hacer media.

Tema 1

Ejercicio 0

Leer [Concepts and Notations for Concurrent Programming](#) de G.R. Andrews y F.B. Schneider (1983) hasta la sección 3.2 (incluida).

En esta asignatura (y en la informática en general) es bueno conocer los trabajos de tres nombres propios:

- Dijkstra
- Hoare
- Knuth

Puesto que crean toda la base teórica y conceptual de la informática.

En Concurrencia debemos tener dos conceptos de Java absolutamente claros:

- Scope o ámbito de variables.
- Variable vs Objeto.

Artículo recomendado de la semana sobre neurociencia y aprendizaje tecnológico: [Unskilled and unaware of it](#)



Apuntes de Concurrencia by [Pau Arlandis Martínez](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento 3.0 Unported License](#).